NES-EI-ESP

TETRIS*

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

MANUAL DE INSTRUCCIONES

Ⓣ

*Este video juego solo puede ser utilizado con el NES-Versión Española
(modelo : NESE-001)

Gracias por elegir el juego TETRIS* de Nintendo Entertainment System.™

Por favor, lee detenidamente este manual de instrucciones para asegurar un correcto manejo de tu nuevo juego, y guárdalo después para futuras consultas.

PRECAUCIONES

1) Este cartucho es un dispositivo de alta precisión. No debe ser almacenado en lugares demasiado calientes o frios. No lo dejes caer ni lo golpees. No lo desmontes.
2) Evita tocar las conexiones, y no dejes que se humedezcan o ensucien, ya que esto podría dañar el juego.
3) No lo limpies con alcohol, aguarrás, ni otros disolventes similares.
4) Guarda el cartucho de juego en su funda protectora cuando no lo uses.
5) Asegúrate de que tu cartucho es "Versión Española" antes de conectarlo a la consola.

Nota:
En interés de la mejora del producto, Nintendo Entertainment System se reserva el derecho de cambiar el diseño y las especificaciones de la consola sin previo aviso.

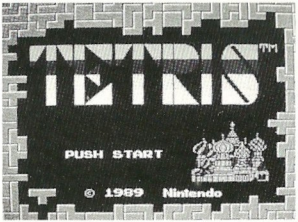
***"TM AND ©1987 V/O ELECTRONORGTECHNICA ("ELORG"),**
TETRIS LICENSED TO NINTENDO.
©1989 NINTENDO
ALL RIGHTS RESERVED.
ORIGINAL CONCEPT, DESIGN
AND PROGRAM BY ALEXEY PAZHITNOV."

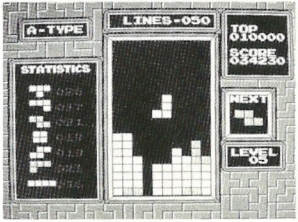
©1989 **Nintendo Co.,Ltd.**
™ & ® Trade marks of **Nintendo Co.,Ltd.**

¿QUE ES TETRIS?

TETRIS es un nuevo tipo de juego rompecabezas que nos ha llegado de la Unión Soviética para poner a prueba tus reflejos. Es muy sencillo de jugar. Siete clases distintas de piezas caen sucesivamente desde la parte superior, y el objetivo consiste en hacerlas encajar de modo que no se apilen hasta la parte superior. Para ello, puedes hacer rotar y desplazarse a derecha e izquierda estas piezas a medida que caen. Si consigues llenar una línea horizontal completa, ésta desaparece y ganas puntos, pero si las piezas llegan a acumularse hasta tocar la parte superior, entonces has perdido. TETRIS es muy sencillo de aprender y de jugar, pero muy dificil de dominar.

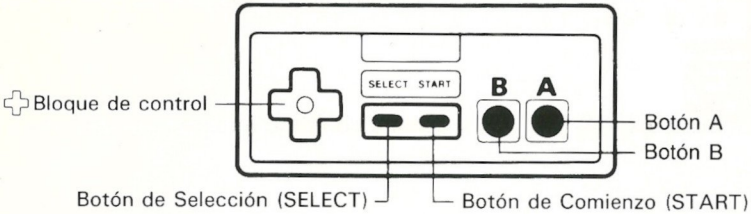
TETRIS viene de la palabra griega "tetra", que quiere decir 4. Y precisamente todas las piezas se componen de cuatro cuadrados unidos de diferente forma. Con TETRIS, puedes jugar dos modalidades: el juego de resistencia A, y el juego B, donde luchas por la mejor puntuación a la vigesimoquinta línea.





❑ COMO USAR LOS MANDOS DE CONTROL

Mando 1



- Operaciones básicas:

⬅ Mueve las piezas a la izquierda
➡ Mueve las piezas a la derecha
⬇ Hace caer las piezas más deprisa

Usa estos controles para elegir TIPO, NIVEL o ALTURA

Para elegir el sentido de la rotación de la pieza:

Botón A: La pieza rota 90 grados en el sentido de las agujas del reloj.

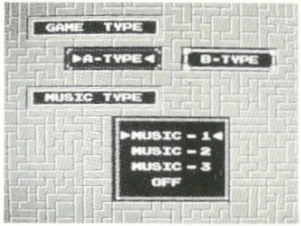
Botón B: La pieza gira 90 grados en sentido contrario a las agujas del reloj.

Botón de Selección (SELECT): Se usa para eliminar la imagen NEXT (próxima pieza a caer) durante el juego (otra pulsación la devuelve a la pantalla). Esta opción hará el juego más dificil, porque así no podrás saber cuál es la pieza siguiente con antelación.
Botón de Comienzo (START): Se usa para comenzar el juego.
Púlsalo durante el juego para hacer una pausa, y púlsalo de nuevo para continuar.

* Pulsando A, B y SELECT al mismo tiempo, el efecto sera el mismo que si pulsas el botón de RESET de la consola. La puntuación máxima no se borrará.

❑ COMO JUGAR

- En la pantalla de selección, elige música (MUSIC 1-2-3), y tipo de juego (A ó B)



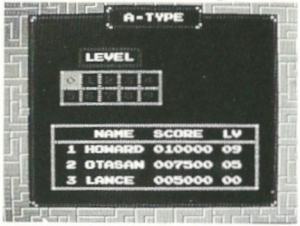
Pantalla de selección de JUEGO y MUSICA

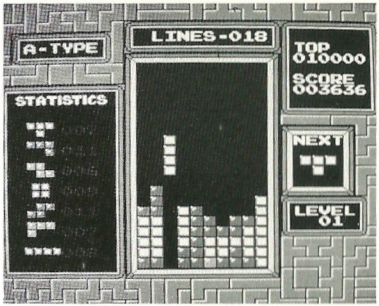
❑ JUEGO TIPO-A

Esta es una prueba de resistencia, en la que debes intentar conseguir la mayor puntuación completando tantas líneas como te sea posible.

Elige el NIVEL (velocidad de caída de las piezas) en la pantalla de selección de nivel (LEVEL). Cuanto mayor sea el nivel elegido, más rápido caerán las piezas.
Durante el desarrollo del juego, el nivel se incrementa progresivamente, añadiendo mayor dificultad. Cuando las piezas han alcanzado la parte superior de la pantalla, el juego ha terminado.

A-TYPE LEVEL setting screen





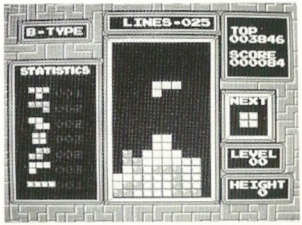
LINEAS (LINES)	Muestra el número total de líneas que han sido completadas desde el comienzo del juego.
PUNTOS (SCORE)	Muestra los puntos que has ganado completando líneas y colocando piezas.
ESTADISTICAS (STATISTICS)	Muestra el número de piezas que han caído de cada uno de los tipos.
PROXIMO (NEXT)	Muestra la pieza siguiente. (Esta opción puede eliminarse pulsando SELECT durante el juego).
NIVEL (LEVEL)	Muestra la velocidad de caída de la pieza en la pantalla.
CAMPO DE JUEGO (PLAYFIELD)	Aquí es donde se desarrolla la acción.

❑ JUEGO TIPO-B

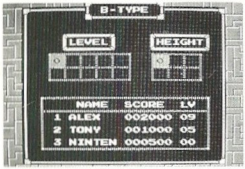
El objeto de esta modalidad es completar 25 líneas.

Selecciona nivel y altura en la pantalla de selección. Cuanto mayor sea la altura (HEIGHT) elegida, mayor cantidad de piezas aparecerán colocadas aleatoriamente en la base.

* Como siempre, si las piezas alcanzan la parte superior, el juego termina.



Pantalla de selección del juego tipo-B



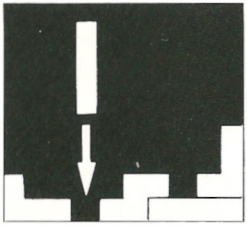
LINEAS (LINES)	Muestra el número de líneas restantes (decrece desde 25)
PUNTOS (SCORE)	Muestra los puntos que has conseguido completando líneas.
ESTADISTICAS (STATISTICS)	Muestra el número de piezas de cada uno de los siete tipos que hayan caído.
PROXIMO (NEXT)	Muestra la pieze siguiente. (Se puede eliminar esta opción pulsando SELECT).
NIVEL (LEVEL)	Muestra la velocidad de caída de la pieza.
ALTURA (HEIGHT)	Muestra la altura de las piezas aleatorias.
CAMPO DE JUEGO (PLAYFIELD)	Aquí es donde se desarrolla la acción

- PUNTUACION MAXIMA
  Los nombres (máximo de seis letras) y las puntuaciones de los tres mejores jugadores se pueden registrar en las dos modalidades de juego (A y B).
  Pulsa arriba y abajo el bloque de control para seleccionar la letra del alfabeto.
  Pulsa a derecha e izquierda (o los botones A o B) para mover el cursor. Pulsa START para volver a la pantalla de selección de Nivel.
  * Las puntuaciones se borrarán de memoria cuando se desconecte la consola.

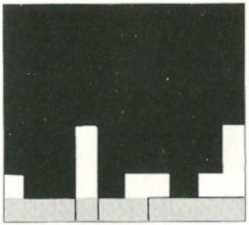
❑ TECNICA

- Recuerda los siete tipos de piezas que hay en TETRIS.

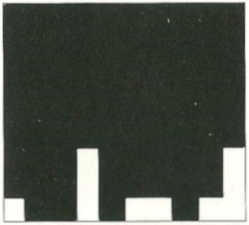
- Coloca las piezas en una sola línea.



Asegúrate de que no quedan huecos. La línea debe ser continua de borde a borde.



Cuando se forma una línea continua, ésta desaparece de la pantalla.

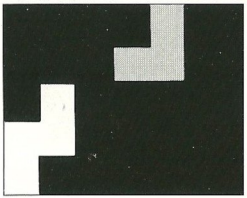


Todas las piezas restantes en la pantalla bajan una línea.

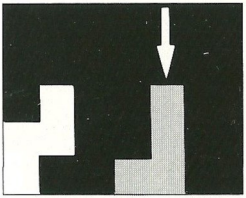
A medida que adquieras experiencia, podrás completar a la vez 2 líneas (DOBLE), tres (TRIPLE), e incluso 4 ("TETRIS"), consiguiendo de esta forma mayores puntuaciones.

- ¿Qué puedo hacer cuando ocurre esto?

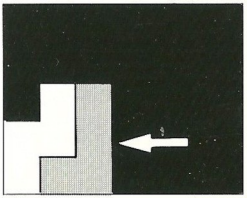
La situación mostrada en la figura adjunta puede ocurrir durante el juego.



Ante todo, ¡Que no cunda el pánico! Puedes cubrir el hueco con la siguiente pieza. Espera a que la siguiente pieza aterrice, y deslízala rápidamente antes de que se oiga el sonido que hace al golpear la base. (Ver ilustraciones a la derecha).



De esta manera puedes convertir una situación apurada en una oportunidad de conseguir más puntos.



❑MAS DIFICIL TODAVIA

Para aquellos que ya sean capaces de dominar TETRIS incluso en el nivel 9 y con altura 5, mantener pulsado el botón A y pulsar START durante la pantalla de selección de nivel. Esto permitirá disfrutar de un desafío todavía mayor.
*La velocidad de caída de las piezas será fijada a Nivel +10

❑ SOBRE LA PUNTUACION

- Cuanto mas alta es la posición desde la que cae la pieza, mayor es la puntuación. Si se pulsa el bloque de control hacia abajo para que la pieza caiga más deprisa, también se incrementarán los puntos obtenidos, en función de la altura.

- Puedes conseguir mejores puntuaciones completando 2, 3 o 4 líneas a la vez. Cuanto más profundo es el bloque de líneas completado, mayor es la puntuación, especialmente si consigues hacer un "TETRIS" (cuatro líneas a la vez).
  Las puntuaciones también varían según el nivel de juego elegido.

- Juego Tipo-B

  Una vez que has completado 25 líneas, consigues una puntuación de bonificación que se añade a tu puntuación real.

  Puntuación final = puntuación real + NIVEL x 1000 + ALTURA x 1000

  * Además si eliges la modalidad de alta velocidad, la bonificación es calculada al nivel original (el número de Nivel en la modalidad de alta velocidad es – 10)

Tabla de Puntuación

NIVEL	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
SIMPLE	40	80	120	160	200	240	280	320	360	400
DOBLE	100	200	300	400	500	600	700	800	900	1000
TRIPLE	300	600	900	1200	1500	1800	2100	2400	2700	3000
TETRIS	1200	2400	3600	4800	6000	7200	8400	9600	10800	12000

* Esta tabla se aplica tanto para el juego tipo A como para el B.
* La puntuación se incrementa de la misma forma en el nivel 10 o superior.

⚠ PRECAUCION NO USAR CON SISTEMAS TV DE PROYECCION DE IMAGEN ⚠

No uses sistemas de proyección frontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System (NES). Este tipo de televisiones se pueden dañar permanentemente al proyectar video-juegos con escenas y patrones fijos. También se pueden producir estos problemas si mantienes un video-juego en pausa. Si usas una televisión de proyección con los juegos de NES, Nintendo no se hace responsable de los daños que se puedan producir. Esta situación no es causada por ningún defecto en el NES o sus juegos; otras imàgenes fijas o repetitivas también pueden dañar este tipo de televisiones. Por favor, consulta con el fabricante de tu Televisión para mayor información.

Nintendo®

PRINTED IN JAPAN